

S'il te plaît! Dis, les contes... C'est vrai?

**

Livret de l'exposition



*« Rien n'est humain qui n'aspire à l'imaginaire. »
Romain Gary*

Ce livret est composé de deux parties :

Première Partie : Page 3, propositions d'animation sans commentaire, 20 pages.

- Accès direct à la pratique.

Deuxième partie : Page 25, propositions d'animation avec commentaires, 37 pages.

- La pratique est complétée par la description de questions, réactions, témoignages des enfants et par des exemples de réponses ou d'accompagnement que vous pouvez leur apporter.

Quelques repères de base

- La dynamique repose sur le dialogue entre adulte et enfant. Elle n'est pas faite pour des enfants seuls et ne sachant pas lire avec facilité. Par contre un non lecteur l'ayant vécue avec un adulte peut y revenir seul, avoir plaisir et intérêt à retrouver le contenu grâce aux images qui ponctuent les textes. Il peut aussi reprendre les jeux.
- Les propositions d'animation qui suivent conviennent aux enfants de 3 à 10-11 ans. Au-delà, si le questionnement les concerne toujours, avec un autre niveau d'expérience et de conscience, la mise en forme peut leur paraître « naïve » et créer une distance surtout, par effet de groupe chez les adolescents. Individuellement ne pas hésiter à échanger avec eux, ils ont souvent des témoignages forts sur leurs peurs, des vécus de manipulations, de mensonges, de confusions ou de grands plaisirs !
L'adaptation des textes, la durée des échanges, de l'intérêt à certaines questions, est bien évidemment à adapter à chaque situation : enfant seul, taille du groupe, âge, réaction particulière ainsi que votre souhait d'aborder un aspect plus qu'un autre.
- Les adultes sont invités à lire les dialogues entre Zébulette et La Conteuse à haute et vivante voix. Pour le tout public, il est important de signaler l'autorisation de parler « fort » car souvent les lieux d'exposition sont identifiés comme des lieux devant être silencieux.
- Cette exposition est l'occasion pour laisser l'enfant:
 - formuler avec ses mots ce qu'il a entendu,
 - poser des questions,
 - exprimer son propre imaginaire,
 - évoquer des souvenirs personnels.
- Ne pas hésiter à faire asseoir les enfants devant les panneaux pour prendre le temps de dialoguer.
- Nous avons confiance dans la créativité de chacun et sommes curieuses de découvrir avec vous, de nouvelles pistes ! Vos remarques, questions, témoignages sont les bienvenus.

La visite

Accueillir l'enfant ou le groupe

Avant de commencer, partager quelques repères :

- Se présenter et présenter le lieu (bibliothèque, centre culturel, etc.)
- Veiller à ce que les visiteurs soient à l'aise : les manteaux et sacs déposés pour avoir les mains libres, passage aux toilettes, etc.
- Demander aux enfants s'ils savent ce qu'ils viennent faire et formuler la présentation de l'exposition à partir de leur réponse en donnant juste les quelques points principaux :
 - C'est une exposition qui pose une drôle de question : Est-ce que les contes existent pour de vrai ? Pour trouver des réponses, on va se déplacer, regarder, écouter, découvrir et jouer. Deux personnes ont créé, inventé cette exposition : Anne Lopez qui est une conteuse et Marion Labéjof qui est une photographe.
- Lancer le mouvement de découverte avec par exemple :
 - « Eh bien, allons voir maintenant ce que nous raconte cette exposition, en route ! »

Panneau 1 : « S'il te plaît ! Dis, les contes... C'est vrai ? »

Il met en scène les deux personnages qui tout au long de l'exposition dialoguent : Zébulette, une petite fille, et La Conteuse, une adulte. Il est important de bien les repérer.

- Demander combien ils voient de personnages différents : 2

- Ecoutez, je lis et nous allons découvrir leurs noms.

Lire à partir du titre jusqu'à « Zébulette c'est toi » et leur demander de nommer et désigner les personnages.

- Prendre appui sur la formulation comptine pour rythmer la diction et entrer dans le jeu de l'oralité.

• Pour les plus jeunes, ne pas hésiter à mettre le doigt sur le personnage quand il parle. On peut se positionner tantôt à gauche, tantôt à droite du panneau selon qui parle.

• Le chiffre « 1 » qui manque dans la comptine est une invitation pour le faire trouver par les enfants et ensuite continuer à suspendre les phrases pour que les enfants la finissent. Exemple :

- 1, 2, 3 Zébulette c'est ... ?

Les enfants répondent souvent « elle » et non « moi » comme il est inscrit, c'est une bonne occasion de la désigner du doigt. Faire de même pour La Conteuse.

- Demander ensuite :

- Quelle est la couleur des phrases quand c'est Zébulette qui parle ?

Faire de même pour La Conteuse.

- Que font Zébulette et La Conteuse dans la frise du haut et celle du bas ?

- Inviter à passer au panneau 2 en reprenant la fin de la comptine :

- Qui vivra verra, ça te surprendra ! Prêt pour la surprise ? Allons voir !

• Si l'exposition n'est pas linéaire, on peut demander aux enfants de trouver le panneau suivant grâce à la frise :

- Qui vivra verra, ça te surprendra ! Prêt pour la surprise ? Allons voir mais comment faire pour trouver le bon panneau ? Regardez bien la frise en bas et maintenant allez chercher le panneau avec cette même frise mais en haut, allez-y, cherchez !

Les trois panneaux mettent en jeu le même thème, ils ont le même fond bleu et déclinent trois temps différents :

- Panneau 2 : les questions
- Panneau 3 : l'observation
- Panneau 4 : le jeu

*** Panneau 2 : « Dis ? C'est vrai ? Ça existe ? Il faut y croire ? » ***

Autour du personnage de la sorcière, Zébulette et La Conteuse échangent sur les questions suivantes : La sorcière existe-t-elle ? Est-elle vraie ? Faut-il y croire ? Ai-je de l'imagination ? Comment m'en servir ?

• Ce panneau est incontournable pour la compréhension de l'exposition, il faut donc prendre le temps d'échanger à partir des réactions des enfants sans pour autant les devancer. Certains enfants ont besoin de temps et leurs questions, leurs témoignages viendront plus loin, par exemple dans les moments de jeux qui sont aussi très propices aux échanges spontanés.

Les exemples de question/réponse donnés ci-après peuvent donc s'exprimer dès ce panneau ou plus loin dans l'exposition.

Avant d'aborder le dialogue :

• Prendre le temps de retrouver Zébulette et La Conteuse et d'observer ce qu'elles font.

• Faire ressortir la diversité des petits bouts d'histoires qu'ils se font :
- Vous entendez comment chacun voit des choses différentes, c'est drôlement intéressant !

• Formuler aussi notre avis, notre vision d'adulte car c'est la meilleure façon de transmettre que l'imagination ne se perd pas en grandissant et que chacun a la sienne, même grand !

• Ensuite, inviter à l'écoute de l'échange entre Zébulette et La Conteuse :
- Vous avez vu, il y a de nouveau des phrases en bleu, c'est La Conteuse qui parle et des phrases en rose, c'est qui ? Zébulette. Qu'est-ce qu'elles se racontent ? Ecoutez !

• Après la lecture, un temps d'échange.

• Finir en demandant à chacun d'imaginer en silence, dans sa tête, une « vraie sorcière imaginaire ». Attention pour les groupes de ne pas faire décrire les sorcières une à une car cela prend trop de temps et nous ne sommes qu'au 2ème panneau !
- Bien, allons voir plus loin !

* *Panneau 3 : « Et quand je vois des images, c'est quoi ? »* *

Sur les personnages de la sorcière, du loup et de la fée apparaissent (ou pas), des représentations réelles, imaginaires, ainsi que celles qui mêlent les deux dimensions.

- Commencer en demandant d'observer et de décrire ce qu'ils voient avec toujours le même accompagnement d'écoute.

- Favoriser les différences dans les représentations d'un même personnage.

Exemple :

- Là, le loup a deux queues et celui là ? Il n'en a qu'une.

- Amener à constater que pour la sorcière et la fée, il n'y a pas d'image pour le réel.

- Emmener au panneau suivant en utilisant la frise du bas :

- Vous avez vu en bas, Zébulette porte un drôle de sac. Qu'est-ce qu'elle nous prépare ? Allons voir !

* Panneau 4 : « Dans le bon sac ! » *

Dans le sac du haut se trouvent 20 cartes de personnages qu'il faut trier dans les deux autres sacs : d'un côté les images du réel, de l'autre les images de l'imaginaire.

- Faire une lecture de la règle du jeu.
- Distribuer les cartes individuellement ou par petits groupes de 2 ou 3.
- Proposition de deux formes d'animation à choisir selon le temps disponible et l'âge des enfants.

1^{ère} forme d'animation

Demander à chaque enfant de :

- décrire sa carte
- la montrer
- répondre à la question « Réel ou Imaginaire ? ».

Les commentaires présentés dans la 2^{ème} forme d'animation, peuvent trouver place à ce moment là.

- Venir mettre la carte dans le bon sac.

2^{ème} forme d'animation

Demander les personnages en jouant sur :

- Le nom des personnages

Nous avons donné des noms à certaines de nos inventions (Louptouf, Chassin, Rocardile), les transmettre est une façon de faire découvrir que l'imagination s'exerce aussi dans la création avec les mots.

- L'ordre de la découverte

Il favorise le discernement réel/imaginaire. Il est bon d'avoir sa liste dans sa poche !

Exemple d'enchaînement :

1. Un cheval
2. Une licorne
3. Un chevalier
4. Un homme
5. Un chat
6. Un chassin
7. Un dragon
8. Un crocodile
9. Un rocodile
10. Une fée
11. Zébulette déguisée en fée
12. Zébulette
13. Une lutine

14. Une princesse
15. La Conteuse
16. La Conteuse déguisée en sorcière
17. Une sorcière
18. Un loup
19. Un louptouf
20. Un ogre géant.

- La formulation des questions

Exemple :

- Qui a un cheval sur sa carte ? Toi. Imaginaire ou réel, le cheval sur cette image ?

Ne pas hésiter à utiliser la proposition faite sur le panneau :

« Le réel : ce que tu peux toucher avec les doigts. L'imaginaire, ce que tu peux seulement imaginer dans ta tête. »

- Qui a une licorne réelle ? Personne, normal, il n'y en a pas dans le réel ! Qui a une licorne ? Toi. Et tu la mets dans quel sac ?

- Qui a un chevalier ? Toi. Est-ce qu'il ressemble à un chevalier comme il y en avait au Moyen-Âge ou à un chevalier imaginaire ? Oui, il ressemble plus à un chevalier comme dans les dessins animés.

- Qui a un homme ? Qu'est-ce qu'il fait ? Oui, c'est un homme réel.

- Attention, qui a un chat à la maison ? Vos chats, ils sont réels ou imaginaires ? Sur les cartes qui a un chat réel ? Toi ! Il est impressionnant avec ses yeux verts comme des fentes ! Mais qui maintenant à un chassin ? Qu'est-ce que ça peut être un chassin ? Oui, tu as trouvé, un chat-dessin, un chassin, avec l'imagination on peut aussi inventer des mots. Ce chassin va dans quel sac ?

- Etc.

Zébullette et La Conteuse déguisées iront dans le sac « Réel » et seront l'occasion de revenir sur le déguisement qui ne nous enlève pas notre réalité mais la met en jeu.

- En remettant les cartes dans la pochette du haut, finir par une pirouette !

- Qui a ma photo ? Personne ! Au fait, moi, je suis réelle ou imaginaire ? Réelle ! Et vous ? Alors si nous sommes bien là, continuons !

Les trois panneaux mettent en jeu le même thème, ils ont le même fond jaune et déclinent deux temps différents :

- Panneau 5 : la situation vécue
- Panneaux 6 et 7 : jeux d'observations

✳ *Panneau 5 : « Le loup, il fait peur ! »* ✳

Zébulette a vu un loup dans sa chambre et la peur est là... Avec l'aide de La Conteuse, elle va trouver une solution imaginaire et efficace pour se débarrasser de ce loup imaginaire et terrifiant.

- A la différence des autres panneaux où nous avons proposé aux enfants de décrire ce qu'ils voyaient, cette fois nous leur proposons directement une lecture :
 - Ecoutez, je vous lis ce qui se passe.

Dans cette lecture, afin de donner toute la dimension de la situation, bien faire entendre chez les personnages : la vraie peur de Zébulette (elle ne joue pas à avoir peur) et la prise au sérieux de cette peur par La Conteuse (elle ne se moque pas et ne prend pas à la légère l'émotion vécue).

- Suite à la lecture, exemple de question :
 - Et vous, ça vous arrive d'avoir peur du loup ou d'autres monstres et comment faites vous pour qu'ils ne vous embêtent plus ?Laisser place aux témoignages et les accueillir.

Dans une ambiance : « Echange de bonnes recettes ! », accueillir joyeusement les témoignages en prenant soin de signifier qu'il n'y a pas qu'une solution valable pour tout le monde mais que chacun a la sienne, l'important est de trouver ce qui nous rassure. Les enfants mêlent allègrement des éléments de l'imaginaire avec des éléments du réel comme Zébulette quand elle se sert du radiateur.

- Recentrer l'attention et passer aux deux panneaux suivants :
 - Vous avez vu ce que fait Zébulette en bas du panneau ? Qui se rappelle du nom de ce drôle de loup qui a l'air un peu timide ? Louptouf, c'est ça, je crois que Zébulette est prête à jouer, allons voir ! »

* Panneau 6 et 7 : « Si tu as « ça » dans la tête, tu en fais quoi ? » *

Ces deux panneaux donnent à voir les imaginations en mouvement dans les têtes de Zébulette et de La Conteuse. Imagination joyeuse ou imagination terrible, le plaisir est là.

- Pour alterner des moments d'échanges verbaux et des temps de silence, proposer le jeu suivant :

Répartir les enfants devant les deux panneaux et leur dire :

- Dans l'imagination, on peut avoir peur mais aussi se faire plaisir avec de belles, de douces, de drôles d'imaginaires et aussi en se faisant peur juste ce qu'il faut, pas trop, juste pour rire. Sur ces panneaux quand on regarde de droite à gauche, on découvre ce que Zébulette ou La Conteuse imagine dans leur tête et comment elles jouent avec leur imagination. Maintenant, en silence chacun regarde tout ce qui se passe sur le panneau devant lui.

Laisser un temps d'observation.

- Bien. Maintenant, sans le dire à haute voix, vous choisissez ce qui vous plaît le plus : le rocodile ou la licorne pour ceux qui sont devant ces personnages ; le dragon ou le chat pour les autres. Mais chut ! On ne dit rien.

Maintenant, toujours en silence pour garder la surprise, à vous d'imaginer dans votre tête ce que vous voulez avec votre personnage, ce qu'il fait, ce que vous faites avec lui, s'il est gentil, méchant, si vous avez envie d'imaginer des choses qui font peur ou qui sont drôles ou qui sont douces... Chacun fait comme il veut.

Laisser un temps d'imagination.

- Maintenant on va partager les imaginations. Qui a choisi le rocodile ? Levez la main. 6 ! D'accord, on va voir si vous les avez imaginés pareils :

Engager un temps d'échange un par un puis si le groupe est nombreux et ne permet pas d'écouter tous les enfants à tour de rôle, les mettre deux par deux pour qu'ils se racontent mutuellement leur imagination. Une fois que la consigne est donnée, ils le font tous ensemble.

- Avec des enfants jeunes, prendre le temps, avant de jouer, de décrire les deux premières images de l'imagination de Zébulette avec le rocodile puis lancer le jeu en simplifiant la consigne avec le même personnage pour tout le monde. Le jeu peut se poursuivre avec un second personnage, voire avec un qui n'est pas sur les panneaux.

- Faire observer que pour imaginer, on peut partir de personnages imaginaires ou de personnages réels comme le chat de la maison.

- Participons au jeu, partageons ce que nous avons imaginé, notre témoignage d'adulte dit le plaisir d'être créatif même quand on est grand !
- Passage au panneau suivant : attirer l'attention sur la reprise des frises en bas puis en haut et leur demander de trouver le panneau suivant celui qui aura un dragon bleu comme en bas du panneau 7.

Ces deux panneaux au fond orange abordent de façons différentes comment notre imagination colore notre réel, parfois pour alimenter une peur, parfois pour un moment de plaisir.

Ils proposent aussi d'utiliser les ressources de l'imaginaire pour contribuer à nous apaiser.

✳ *Panneau 8 : « Tu as vu, tu as imaginé... »* ✳

Zébulette a peur d'une vieille dame qu'elle pense être une sorcière...

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander deux lecteurs, l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.

- Pour les plus jeunes partir de l'observation de la maison.

- Quelle est l'image la plus grande sur ce panneau ? La maison. Regardez-la bien. Qui la trouve jolie, agréable ? Levez-la main. Qui la trouve laide, pas agréable ? Levez-la main.

Constater simplement que ce qui plaît à l'un ne plaît pas forcément à l'autre, les goûts et les couleurs...

- Maintenant, écoutez Zébulette, elle nous dit qui habite dans cette maison.

Lire. Mettre une ferme conviction dans la formule : « Zébulette, Zorro, Zénaïde ! », cette protection a besoin de tout notre engagement pour être efficace. Jouer à répéter tous ensemble la formulette en s'amusant de l'assonance.

- Demander des témoignages :

- Qui a déjà eu peur de quelqu'un ou de quelque chose qui lui paraissait bizarre parce que vous ne saviez pas qui c'était ou ce que c'était ?

Ecouter.

- Qui a trouvé quelque chose pour ne plus avoir peur ou moins peur.

Ecouter.

- Nous aussi, témoignons d'une peur d'enfance : à passer à tel endroit, à devoir aller chez telle voisine...

- Pour passer au panneau suivant :

- Avez-vous déjà joué avec les nuages à « On dirait que c'est... », vous savez quand ils prennent de drôles de formes ? Oui ! Allons voir ce que Zébulette a vu dans les nuages.

* Panneau 9 : « Tu as vu, tu as imaginé... » *

Zébulette imagine à partir d'un nuage, d'une femme puis d'un chien méchant. Ensuite elle découvre comment un petit objet peut aider à retrouver son calme après une peur bien réelle. Chacun est invité à se fabriquer « La ficelle aux papiers brillants ».

- Nous sommes de nouveau avec une pratique de protection qui, cette fois-ci, se réalise avec des éléments du réel, papier et ficelle et fait écho à tous ces petits objets qui sont investis d'un pouvoir de réassurance, le doudou arrivant en tête de liste !

- Dans un deuxième temps, Zébulette fait le lien avec ses cauchemars. En effet une peur déclenchée par une situation bien réelle peut éventuellement entraîner de mauvais rêves et des cauchemars.

Nous n'avons pas développé cette partie là, l'exposition ne pouvant tout aborder mais nous ne pouvions pas faire l'impasse : quand on aborde l'imagination et les peurs, les enfants parlent toujours des rêves et des cauchemars.

Un panneau en 3 temps :

- Le dragon, la princesse, le chien
- Les cauchemars
- La fabrication de la ficelle aux papiers brillants

• Le dragon, la princesse, le chien

- Alors qu'est-ce que Zébulette a imaginé en voyant la forme de ce nuage ?

Un dragon ! Et cette femme ? Une princesse et elle s'est même imaginé le château. Et ce chien ? Un monstre ! Vous croyez qu'elle va vouloir s'approcher de ce chien qui montre les dents ? Ecoutez ce qu'elle dit : « Viens on s'en va, j'ai trop peur ! » Et La Conteuse, vous croyez qu'elle va toucher le chien ? Non, elles s'en vont et elles ont raison, le chien est dangereux.

• Les cauchemars

- Maintenant écoutez, je vous lis ce que se racontent Zébulette et La Conteuse.

- Lecture. Avoir la ficelle aux papiers brillants dans la poche et la sortir au bon moment !

- Partager autour des cauchemars et des solutions trouvées (ou non) pour les apaiser.

• La fabrication de la ficelle aux papiers brillants

- Proposer de passer à la fabrication :

- Regardez sur la table, il y a tout ce qu'il faut pour se fabriquer une ficelle aux 3 papiers brillants.

Nous allons nous en fabriquer une et chacun pourra la garder. Peut-être que pour nous aussi, elle peut nous aider à nous rassurer, parce qu'elle est douce, parce

qu'elle brille, parce que quand on la touche on pense à quelque chose de drôle, d'agréable. Chacun peut faire comme il veut, c'est son petit trésor à lui.

- Si le groupe est nombreux répartir les papiers brillants dans plusieurs paniers afin qu'ils aient le temps de choisir leurs 3 papiers. Distribuer les ficelles de laine, puis montrer le système des 2 nœuds autour de chaque papier. Puis les aider, faire un nœud n'est pas toujours chose facile...

- Quand tout le monde a fini sa ficelle, proposer ce petit jeu :

- Bon, tout le monde a fini sa ficelle. Alors on va la mettre dans notre poche. C'est fait ? Bien. Sortez vos mains de vos poches car on va faire un petit jeu. Maintenant on frotte nos deux mains comme si on les savonnait, puis on les égoutte comme si elles étaient mouillées. Maintenant on ferme les yeux, et en les gardant bien fermés, on remet la main dans la poche où se trouve la ficelle et on la touche avec ses doigts en la laissant dans la poche. On sent qu'elle est douce, on sent les 3 papiers tout lisses et maintenant, on choisit dans notre imagination une image agréable qui nous fait plaisir, chacun la sienne, mais chut ! On ne dit rien... Quand on a trouvé, on sort la main de sa poche doucement en laissant la ficelle dedans et on ouvre les yeux.

- Tous les yeux sont ouverts ? Qui a envie de dire ce qu'il a vu comme image agréable ? Toi, d'accord, dis nous.

- Recentrer sur les panneaux en utilisant de nouveau la recherche de la frise du bas, identique à la frise du haut du panneau suivant.

C'est îlot est formé de deux panneaux au fond bleu clair, le premier est un dialogue, le second un jeu pour inventer des histoires.

** Panneau 10 : « Arrête ! C'est pas drôle ! » **

Un quiproquo entre La Conteuse et Zébulette: la première se savait dans l'imaginaire, la seconde pensait être dans le réel et n'apprécie pas d'être manipulée.

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander à nouveau deux lecteurs : l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.
- Pour les plus jeunes, avant la lecture leur demander ce qu'ils voient pour recentrer l'attention.
- Echanger sur ces situations de quiproquo ou de manipulation.
- Passer au panneau suivant :
 - Maintenant on va jouer avec nos imaginations, venez voir ce que Zébulette et La Conteuse ont inventé.

* Panneau 11 : « 1, 2, 3 Kikoukoi, dans la boîte, il y a ! » *

Ce panneau, tout en image et en mouvement, montre Zébulette et La Conteuse en train d'inventer une histoire. Libre à chacun de créer le texte.

Ensuite, le jeu : les boîtes d'allumettes attendent de devenir des boîtes à histoires.

- Expliquer le jeu imaginaire de Zébulette et La Conteuse :

- Regardez Zébulette a pris une boîte d'allumettes toute simple comme ça (en préparer une dans sa poche, pour la montrer) et elle l'a transformée comme cela (montrer une boîte décorée). Pour jouer, elle dit que c'est une boîte magique qui fait des histoires. Quand elle l'ouvre, il y a une histoire dedans. Regardez ce qu'elle a inventé avec La Conteuse. Vous avez vu, sur les images, il n'y a plus rien d'écrit, juste des petites bulles. C'est à nous de bien observer et de deviner l'histoire qu'elles ont inventée.

D'abord, on va prendre le temps de tout regarder du haut jusqu'en bas pour voir si on commence à comprendre quelque chose.

Observation en silence.

- Maintenant on va partager ce que l'on a vu et compris.

Il est préférable de demander image par image car les inviter à raconter l'histoire entièrement favorisera les enfants qui ont de la facilité et ne donnera pas le temps à celui qui a besoin de plus de repères pour associer des séquences.

Ne pas orienter le récit, accepter des différences d'interprétation puis peu à peu, poser des questions pour structurer le récit : « Si là, c'est ce que tu dis, alors après qu'est-ce qui se passe ? ».

L'imaginaire quand il veut raconter une histoire doit avoir sa logique mais les arguments ne viennent pas forcément du réel !

Si la logique et l'argumentation sont là, on peut valider plusieurs versions et on est alors bien dans le vif du sujet : la créativité !

- Jouer avec les boîtes :

Fabriquer sa boîte peut être l'occasion d'un atelier qui suit la visite et donne un nouveau temps d'échanges et de créativité.

Demander d'arriver avec une grosse boîte d'allumettes crée un lien.

Selon le temps disponible :

Une simple transmission :

Montrer aux enfants comment ils peuvent se fabriquer chez eux ou à l'école, une boîte à histoires.

Transmettre la règle du jeu :

- Vous secouez doucement la boîte à histoires en disant « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » puis vous l'ouvrez et vous dites ce qu'il y a dedans! Regardez, je le fais et je vous dis : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a un serpent très bête ! ». C'est la boîte de notre imagination.

Un jeu court :

Répéter ensemble la formule : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... »

Faire venir 5 enfants face aux autres et leur donner à chacun une boîte.

Répéter la séquence pour que tous les enfants jouent.

- Prêt à jouer ! Vous secouez doucement la boîte à histoires, la boîte de notre imagination, en disant « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » puis vous l'ouvrez et vous dites quel animal est dedans ! Regardez, je le fais: « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a un serpent très bête ! (ou un éléphant aux oreilles vertes ou une souris qui vole, etc. Jouer à ouvrir la boîte doucement comme si l'animal allait bondir, regarder dans la boîte ou la porter à l'oreille comme si on entendait l'histoire et donner des animaux « étranges » pour ouvrir la permission d'imaginer !) A toi, vas-y !

Un jeu plus long :

Mettre les enfants par petits groupes assis au sol en cercle et répéter ensemble la formule : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... ». Puis donner une boîte à chaque groupe. L'enfant qui a la boîte fait le « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » et dit aux autres personnes de son groupe, à quoi il pense mais pas plus de deux/trois mots, par exemple : « Un ciel bleu », « Un dragon boiteux », « Une princesse triste », « Une chaise trouée », « Un âne blanc », etc. Puis l'enfant passe la boîte à son voisin. Quand ils ont fini, ils posent la boîte au milieu de leur cercle.

- A partir de 8 ans : Leurs demander de construire une phrase qui commence par « Il était une fois » et qui rassemble les cinq idées.

Exemple : « Il était une fois un dragon boiteux qui volait dans le ciel bleu quand tout à coup, il a vu une princesse toute triste assise sur une chaise trouée à côté d'un âne blanc. »

- En dessous de 8 ans : en utilisant les idées qu'ils veulent, dans les cinq énoncés, ils cherchent ensemble une petite histoire courte. Ne pas leur donner plus de 5mn ou alors se disposer à y passer la journée !

Quel que soit l'âge, écouter les inventions en appréciant joyeusement les constructions farfelues et surréalistes, le but n'étant pas de produire un récit ayant une trame narrative particulière.

- Il est possible de prendre le temps de jouer, non au sein de la visite mais lors d'atelier juste après et bien sûr, d'inventer d'autres jeux.

- Clôturer la séquence et revenir à la visite :

- Bien, on va reposer les boîtes et continuer notre chemin. En route !

L'utilisation de la recherche de l'image de la frise est toujours possible.

C'est îlot est formé de deux panneaux au fond violet, le premier est un dialogue, le second un jeu avec la sorcière.

* Panneau 12 : « Dans l'imaginaire, tout est possible ! » *

Un dialogue autour des questions : D'où viennent les contes ? Où les trouve-t-on ? Qui les invente ? Peut-on les transformer selon notre imagination ?

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander deux nouveaux lecteurs, l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.
- Pour les plus jeunes, partir d'une recherche qui fait écho au jeu qui suivra:
 - Regardez bien et dites-moi l'objet qui est en 16 exemplaires, qui est représenté 16 fois. Le livre ! Et qu'est-ce que l'on trouve dans les livres ? Des images, oui, des exercices, oui, etc. et aussi des histoires ! Ecoutez ce que demande Zébulette: Lire.
- On peut revenir sur la question :
 - Alors les contes existent depuis quand ?Et remonter plus loin que grand-mère !
- Il est aussi intéressant de prendre un temps pour qu'ils se rappellent de contes qui leur plaisent et ceux qu'ils n'apprécient pas, en leur demandant de préciser sous quelle forme, ils les ont découvert : livre, cinéma, conteur... Parfois l'échange met à jour qu'un conte portant le même titre est connu avec des versions différentes, il n'y a donc pas « un » vrai conte mais bien d'infinies déclinaisons sur les mêmes trames et motifs.
- Pour des contes qu'ils n'apprécient pas, les inviter à nommer ce qu'ils n'aiment pas et comment ils pourraient changer l'histoire, en inventer une autre version qui leur conviendrait.
- Passer au panneau suivant en invitant au jeu :
 - Allez, maintenant on va aller jouer au bouillon de la sorcière !

* Panneau 13 : « Cachés... Trouvez ! » *

- S'il y a deux adultes, il est possible de faire deux groupes, un groupe sur ce jeu et l'autre groupe sur le jeu des boîtes auquel on n'aura pas joué au moment du panneau 11. Puis alterner.
- Ce panneau prend une dynamique plus ludique s'il est mis au sol. Si votre espace ne permet pas de le positionner ainsi directement, il vous est peut-être possible de l'installer au sol pour la durée du jeu.
- Que le panneau soit au sol ou à la verticale, au-delà de 15 enfants la visibilité est réduite. Il vaut mieux faire des sous groupes.
- Panneau au sol :
 - Distribuer à chacun un crayon et une recette du bouillon.
 - Les 15 enfants se mettent à genoux autour en évitant de se mettre en haut du panneau (ils verront tout à l'envers, ce qui rend la recherche plus difficile !) et posent sur le sol et, non sur le panneau, leur feuille et leur crayon.
 - Veiller à ce qu'ils n'écrivent pas sur leur feuille posée sur le panneau afin d'éviter les traces en creux sur le plastique.
- Panneau à la verticale :
 - Distribuer à chacun un crayon et une recette du bouillon.
 - Veiller à ce qu'ils soient répartis en trois lignes pour avoir la meilleure visibilité possible : 1ère ligne assis, 2ème ligne à genoux, 3ème ligne debout.
- Le jeu :
 - Lire ou faire lire le petit texte sur la recette : « La sorcière veut faire son bouillon, mais toi ? Veux-tu y goûter ? Ou sauver ceux qu'elle va ébouillanter ? ».
 - Demander :
 - Alors qui veut jouer à être une copine de la sorcière ou à être un sauveur ?
 - Nous ne proposons pas de faire deux équipes, les Sorcières d'un côté et les Sauveurs de l'autre et de les mettre en compétition car dans le cadre de cette transmission, nous ne cherchons pas à ce qu'une imagination soit gagnante sur une autre. De surcroît, mettre cette tension de gagnant, prend le dessus sur le plaisir de l'observation et la possibilité de se broder une petite histoire individuellement ou collectivement.
 - Signifier la fin de la recherche et faire le point. S'aider les uns les autres à trouver ce qui manque. Si des personnages restent introuvables pour tous :

- Eh bien, il vous faudra revenir et n'hésitez pas à amener vos parents !
Cette taquinerie est évidemment là pour titiller la transmission mais aussi parce qu'un peu de frustration suscite l'envie et la curiosité, d'excellents moteurs pour la créativité !

- Passer au panneau suivant :

- Avez-vous vu où sont Zébulette et La Conteuse dans la frise du bas ?
On dirait bien qu'elles sont prêtes à voyager, allons voir !

Panneau 14 : « Ouvrons les oreilles et grand les yeux ! »

Zébulette et La Conteuse invitent à lire ou à écouter des contes pour le grand plaisir de partir en voyage dans l'imagination.

- Créer « un coin » où il fait bon s'installer pour découvrir des contes et des histoires. Il est important de faire une sélection des ouvrages selon l'âge des enfants et de les aider à se repérer.
- Un moment propice pour faire une lecture, raconter ou écouter un conteur sur un CD.
- On peut aussi laisser un temps libre, pour lire, feuilleter, écouter au casque, demander une lecture individuelle.
- Pour les grands groupes, on peut aussi utiliser ce lieu pour faire, lors des jeux, des sous-groupes.

Le mot de la fin !

- J'ai passé un bon moment avec vous et j'espère que vous aussi ! Je vous souhaite plein de voyages dans votre vraie et belle imagination ! N'hésitez pas à revenir, l'exposition est encore là jusqu'au « ... » et vous pouvez y amener, vos copains, vos parents, vos grands-parents et même vos voisins !
Au plaisir de vous revoir.



« L'imagination porte bien plus loin que la vue. »
Baltasar Gracian y Morales

Pour faciliter le repérage, les textes qui s'ajoutent à la première partie sont de couleur bleue.

Dans cette deuxième partie vous découvrirez quelques commentaires explicatifs mais surtout, quand il s'agit d'accompagner les questions, réactions et témoignages des enfants, des exemples de dialogues que vous pourrez vivre avec eux.

Cette forme de transmission qui résulte des mille et une rencontres faites avec les enfants, souhaite transmettre une pratique directe et une entrée dans le vif de leur parole, de leur recherche.

Pour autant, elle n'a pas valeur « de recette » ou volonté d'être exhaustive ce qui serait une triste négation de nos diversités de perception et d'élaboration de sens pour notre vie.

Nous vous souhaitons donc de belles rencontres pleines de surprises !

Quelques repères de base

- La dynamique repose sur le dialogue entre adulte et enfant. Elle n'est pas faite pour des enfants seuls et ne sachant pas lire avec facilité. Par contre un non lecteur l'ayant vécue avec un adulte peut y revenir seul, avoir plaisir et intérêt à retrouver le contenu grâce aux images qui ponctuent les textes. Il peut aussi reprendre les jeux.

- Les commentaires et les propositions d'animation qui suivent conviennent aux enfants de 3 à 10-11 ans. Au-delà, si le questionnement les concerne toujours, avec un autre niveau d'expérience et de conscience, la mise en forme peut leur paraître « naïve » et créer une distance surtout, par effet de groupe chez les adolescents. Individuellement ne pas hésiter à échanger avec eux, ils ont souvent des témoignages forts sur leurs peurs, des vécus de manipulations, de mensonges, de confusions ou de grands plaisirs !

L'adaptation des textes, la durée des échanges, de l'intérêt à certaines questions, est bien évidemment à adapter à chaque situation : enfant seul, taille du groupe, âge, réaction particulière ainsi que votre souhait d'aborder un aspect plus qu'un autre.

- Comme proposé dans la « Visite/ conférence spécial jeunes parents, grands-parents et professionnels de la petite enfance » vous pouvez, vous aussi convier ces adultes accompagnant des enfants en dessous de 3 ans, à découvrir l'exposition et vous appuyer sur ce livret pour enrichir la visite.

- Les adultes sont invités à lire les dialogues entre Zébulette et La Conteuse à haute et vivante voix. Pour le tout public, il est important de signaler l'autorisation de parler « fort » car souvent les lieux d'exposition sont identifiés comme des lieux devant être silencieux.

- Cette exposition est l'occasion pour laisser l'enfant:
 - formuler avec ses mots ce qu'il a entendu,
 - poser des questions,
 - exprimer son propre imaginaire,
 - évoquer des souvenirs personnels.
- Ne pas hésiter à faire asseoir les enfants devant les panneaux pour prendre le temps de dialoguer.
- Nous avons confiance dans la créativité de chacun et sommes curieuses de découvrir avec vous, de nouvelles pistes ! Vos remarques, questions, témoignages sont les bienvenus.

La visite

En préambule

Tout au long de l'exposition, les enfants vont s'exprimer en employant des termes usuels que nous remettons en question et pour lesquels nous proposons une autre façon de dire, un nouvel angle de vue.

Les termes usuels et exemples de nouvelles réponses :

- C'est faux !

- Oui, c'est une façon de dire mais qui n'est pas juste car l'imagination, elle est vraie puisqu'elle existe dans nos têtes et avec notre imagination on peut avoir plein de sensations : la peur, la joie, le rire, la tristesse, etc. Toutes ces émotions ne sont pas fausses, elles sont bien vraies puisqu'on les ressent dans notre corps et elles viennent de notre imagination.

- C'est pas pour de vrai !

- Oui, c'est une façon de dire que l'imaginaire on ne peut pas le toucher avec nos doigts comme je touche la table ou moi ou toi. Mais pourtant l'imaginaire existe puisque l'on est capable dans nos têtes, de se faire des imaginations ! Quand je chante, j'ai une chanson dans la tête, elle existe cette chanson mais je ne peux pas la toucher. Il y a des choses qui existent et que l'on peut toucher, et il y a des choses qui existent et que l'on ne peut pas toucher. C'est comme ça.

- C'est des histoires !

- Oui, c'est une façon de dire mais il faut savoir si l'histoire est un mensonge ou si c'est une imagination. Ce n'est pas pareil. Quand on imagine, on ne ment pas. Mais si on invente quelque chose et que l'on fait croire à l'autre que ça existe dans le réel, là on est en train de mentir.

- C'est pour de rire !

- Oui, c'est une façon de dire que les imaginations ne peuvent pas nous faire du mal comme quand on se tape dessus pour de bon. Mais il faut faire attention : ça fait rire, si tout le monde sait que l'on est en train d'imaginer, sinon ce n'est pas drôle. Et des fois, les imaginations ne nous font pas rire, elles peuvent nous rendre triste ou nous faire peur.

- Moi, j'y crois pas aux histoires!

- Oui, tu as raison de ne pas y croire ! Moi non plus je n'y crois pas, on n'a pas besoin d'y croire. Je ne crois pas que j'ai des jambes parce que je vois bien que j'en ai et pour l'imagination, c'est pareil. Je n'ai pas besoin d'y croire puisque je sais que j'en ai dans ma tête et que les histoires, elles existent dans l'imagination.

- Les histoires, c'est pour les bébés !

- Oui, c'est une façon de dire parce que les bébés ne sont pas capables encore de faire la différence entre l'imagination et le réel, ils pensent que tout ce que l'on dit, existe dans le réel. En grandissant, on apprend à ne pas tout mélanger et du coup, on peut encore aimer les histoires quand on est grand. Moi, j'aime bien les histoires que l'on me raconte dans les livres, dans les BD, au théâtre ou au cinéma et les histoires que je m'invente dans la tête et pourtant je ne suis plus un bébé ! Des histoires imaginaires, il y en a pour tous les âges, même les papis et les mamies aiment les histoires parce que ça fait rêver et découvrir le monde !

Accueillir l'enfant ou le groupe

Avant de commencer, partager quelques repères :

- Se présenter et présenter le lieu (bibliothèque, centre culturel, etc.)
- Veiller à ce que les visiteurs soient à l'aise : les manteaux et sacs déposés pour avoir les mains libres, passage aux toilettes, etc.
- Demander aux enfants s'ils savent ce qu'ils viennent faire et formuler la présentation de l'exposition à partir de leur réponse en donnant juste les quelques points principaux :
 - C'est une exposition qui pose une drôle de question : Est-ce que les contes existent pour de vrai ? Pour trouver des réponses, on va se déplacer, regarder, écouter, découvrir et jouer. Deux personnes ont créé, inventé cette exposition : Anne Lopez qui est une conteuse et Marion Labéjof qui est une photographe.
- Lancer le mouvement de découverte avec par exemple :
 - « Eh bien, allons voir maintenant ce que nous raconte cette exposition, en route ! »

Panneau 1 : « S'il te plaît ! Dis, les contes... C'est vrai ? »

Il met en scène les deux personnages qui tout au long de l'exposition dialoguent : Zébulette, une petite fille, et La Conteuse, une adulte. Il est important de bien les repérer.

- Demander combien ils voient de personnages différents : 2

- Ecoutez, je lis et nous allons découvrir leurs noms.

Lire à partir du titre jusqu'à « Zébulette c'est toi » et leur demander de nommer et désigner les personnages.

- Prendre appui sur la formulation comptine pour rythmer la diction et entrer dans le jeu de l'oralité.

• Pour les plus jeunes, ne pas hésiter à mettre le doigt sur le personnage quand il parle. On peut se positionner tantôt à gauche, tantôt à droite du panneau selon qui parle.

• Le chiffre « 1 » qui manque dans la comptine est une invitation pour le faire trouver par les enfants et ensuite continuer à suspendre les phrases pour que les enfants la finissent. Exemple :

- 1, 2, 3 Zébulette c'est ... ?

Les enfants répondent souvent « elle » et non « moi » comme il est inscrit, c'est une bonne occasion de la désigner du doigt. Faire de même pour La Conteuse.

- Demander ensuite :

- Quelle est la couleur des phrases quand c'est Zébulette qui parle ?

Faire de même pour La Conteuse.

- Que font Zébulette et La Conteuse dans la frise du haut et celle du bas ?

- Inviter à passer au panneau 2 en reprenant la fin de la comptine :

- Qui vivra verra, ça te surprendra ! Prêt pour la surprise ? Allons voir !

• Si l'exposition n'est pas linéaire, on peut demander aux enfants de trouver le panneau suivant grâce à la frise :

- Qui vivra verra, ça te surprendra ! Prêt pour la surprise ? Allons voir mais comment faire pour trouver le bon panneau ? Regardez bien la frise en bas et maintenant allez chercher le panneau avec cette même frise mais en haut, allez-y, cherchez !

Les trois panneaux mettent en jeu le même thème, ils ont le même fond bleu et déclinent trois temps différents :

- Panneau 2 : les questions
- Panneau 3 : l'observation
- Panneau 4 : le jeu

✳ *Panneau 2 : « Dis ? C'est vrai ? Ça existe ? Il faut y croire ? »* ✳

Autour du personnage de la sorcière, Zébulette et La Conteuse échangent sur les questions suivantes : La sorcière existe-t-elle ? Est-elle vraie ? Faut-il y croire ? Ai-je de l'imagination ? Comment m'en servir ?

- Ce panneau est incontournable pour la compréhension de l'exposition, il faut donc prendre le temps d'échanger à partir des réactions des enfants sans pour autant les devancer. Certains enfants ont besoin de temps et leurs questions, leurs témoignages viendront plus loin, par exemple dans les moments de jeux qui sont aussi très propices aux échanges spontanés.

Les exemples de question/réponse donnés ci-après peuvent donc s'exprimer dès ce panneau ou plus loin dans l'exposition.

Avant d'aborder le dialogue :

- Prendre le temps de retrouver Zébulette et La Conteuse et d'observer ce qu'elles font.

- Question : « Que voyez-vous ? », laisser les enfants réagir librement, avec juste de petits retours qui signifient, non que nous voyons, pensons la même chose qu'eux mais que nous avons écouté et pris en considération sans jugement, ce qu'ils ont dit. Il est important de leur transmettre que nous ne sommes pas en attente de LA bonne réponse car dans l'imagination tout est possible ! Exemples :

- Ah oui, tu vois ça comme ça...
- Tu penses que la sorcière fait sa soupe avec des crottes de nez...
- Et toi, tu imagines qu'elle est gentille...
- Et toi qu'elle est méchante et qu'elle va t'attraper...
- On dirait que La Conteuse a peur des araignées, c'est ça que tu vois...
- Etc.

- Faire ressortir la diversité des petits bouts d'histoires qu'ils se font :
 - Vous entendez comment chacun voit des choses différentes, c'est drôlement intéressant !

- Formuler aussi notre avis, notre vision d'adulte car c'est la meilleure façon de transmettre que l'imagination ne se perd pas en grandissant et que chacun a la sienne, même grand !

• Ensuite, inviter à l'écoute de l'échange entre Zébulette et La Conteuse :

- Vous avez vu, il y a de nouveau des phrases en bleu, c'est La Conteuse qui parle et des phrases en rose, c'est qui ? Zébulette. Qu'est-ce qu'elles se racontent ? Ecoutez !

C'est un dialogue qui peut être très troublant et déstabilisant pour tous les enfants à qui on a toujours dit, pour les rassurer, que les personnages imaginaires n'existaient pas, qu'ils étaient faux. Si des enfants réagissent tout de suite, il est important d'accueillir leurs réactions.

Exemple de dialogue en relation avec le panneau:

- Mais non c'est pas vrai !

- Ça te fait bizarre d'entendre dire que c'est vrai parce que d'habitude on dit que les sorcières c'est faux et que ça n'existe pas.

Mais écoute ce que dit La Conteuse : « Les sorcières existent pour de vrai dans mon imagination. »

S'il n'y a pas d'autres interruptions, continuer la lecture sur la découverte de Zébulette : l'imagination est dans la tête.

Mais parfois des enfants font appel à une parole qui fait autorité pour eux.

Exemple :

- Mon Papa, il m'a dit que les sorcières ça existe pas !

- Ton Papa a raison mais il n'a peut-être pas eu le temps de tout te dire. Les sorcières n'existent pas dans le réel, on ne peut pas toucher une sorcière comme je te touche, ça, ce n'est pas possible. Mais, par contre les sorcières existent ailleurs, écoute ce que dit La Conteuse : « Les sorcières existent pour de vrai dans mon imagination. ». Tu vois c'est dans l'imagination seulement.

Si l'enfant n'est pas encore disponible pour écouter la lecture du dialogue, lui proposer une réponse par « transmission d'expérience ».

Exemple :

- Moi, je sais qu'une sorcière ne peut pas m'attraper comme je t'attrape, parce qu'elle n'existe pas dans le réel. Mais dans ma tête, je peux me faire une horrible sorcière qui veut m'attraper mais c'est dans ma tête, dans mon imagination. Et vous c'est pareil ! Est-ce que vous avez une tête ? Oui ! Est-ce que vous arrivez à imaginer une sorcière très moche, bah !? (Souvent les enfants en rajoutent et il est bon de laisser la description se développer... Enfin, un peu car les sorcières peuvent être très envahissantes !) Bravo, alors vous avez de l'imagination comme moi, comme Zébulette et La Conteuse.

Ne pas hésiter à employer les mots : réel, imaginaire, imagination car c'est en les employant que les enfants vont se les approprier.

Des enfants peuvent témoigner en toute bonne foi qu'ils ont vu une sorcière pour de vrai. Après s'être assuré que l'enfant parle bien d'une « vraie sorcière imaginaire », exemple de réponse :

- Eh bien, tu es comme Zébulette, elle aussi, elle a vu une sorcière. Tu verras

sur un autre panneau comment elle a fait.

Si dans le groupe, une majorité d'enfant reste préoccupée et continue d'affirmer que c'est pour de vrai, que ce n'est pas dans l'imagination, nous pouvons les emmener directement au panneau 8 :

- Venez, on va aller voir Zébulette plus loin parce qu'elle aussi, elle dit qu'elle a vu une vraie sorcière.

Certains enfants disent :

- L'imagination, c'est comme quand on rêve !

Exemple de réponse :

- Oui les rêves, c'est aussi dans la tête. On rêve la nuit quand on dort mais on peut aussi rêver le jour ! Vous savez quand on a « la tête dans la lune. » ou « La tête dans les nuages. », ou « La tête en l'air ! ». Ce sont des expressions pour dire qu'à ces moments là, on est en train d'imaginer des choses dans nos têtes.

Plus les enfants sont grands, plus ils peuvent avoir entendu parler de sorcière et de sorcellerie dans des contextes différents, il est important de leur répondre car cela contribue à enrichir le discernement.

- Des enfants peuvent avoir entendu parler de l'époque où on brûlait les sorcières.

Exemple de réponse :

- A l'époque du Moyen-âge mais encore après, (jusqu'au début du 17^{ème} siècle) des hommes, qui avaient le pouvoir, ont fait croire que des femmes étaient des sorcières mais ce n'était pas vrai. Ils faisaient cela pour semer la peur et garder le pouvoir. Beaucoup de ces femmes qui étaient traitées de sorcières étaient des guérisseuses, elles soignaient avec les plantes et en ce temps-là, il n'y avait pas d'autres moyens pour se soigner, il n'y avait pas de docteur comme aujourd'hui. Ensuite, ils se sont rendu compte que c'était de la folie de brûler des femmes et ils ont arrêté, heureusement.

Si vous désirez développer cet aspect, il est nécessaire de vous documenter soigneusement.

- Des enfants peuvent aussi avoir entendu parler de sorcier ou sorcière dans d'autres cultures.

Exemple de réponse:

- Tu as raison, dans d'autres pays le mot sorcier ou sorcière est employé pour désigner des gens qui soignent, des guérisseurs, des sages, chez nous on dit : docteur, psychologue, ostéopathe, etc. Ce sont de bons sorciers ou de bonnes sorcières.

- Certains enfants peuvent associer le terme sorcière avec ceux de sectes, de gourou, d'envoûtement, de gothique, etc.

Exemple de réponse :

- Dans tous les pays, il existe, hélas, des gens qui utilisent leurs connaissances, pour gagner de l'argent et le pouvoir. Ils font croire qu'ils vont

t'aider alors qu'ils vont te faire mal et te prendre ton argent. Ces personnes-là, il ne faut pas les croire et ne pas les suivre.

Pour d'autres, c'est juste une façon de s'habiller tout en noir avec du maquillage noir, mais eux ne sont pas méchants, c'est juste un style qu'ils aiment bien.

- Finir en demandant à chacun d'imaginer en silence, dans sa tête, une « vraie sorcière imaginaire », puis demander si chacun a réussi à le faire.

Si un enfant dit qu'il n'a pas pu, l'accompagner :

- Tu n'as pas fait de sorcière dans ta tête, ce n'est pas grave, des fois ça ne marche pas tout de suite, mais viens, on va continuer à s'entraîner.

Ou :

- Bravo, alors gardez-là dans un coin de votre tête et allons voir plus loin !

Attention pour les groupes de ne pas faire décrire les sorcières une à une car cela prend trop de temps et nous ne sommes qu'au 2ème panneau !

* Panneau 3 : « Et quand je vois des images, c'est quoi ? » *

Sur les personnages de la sorcière, du loup et de la fée apparaissent (ou pas), des représentations réelles, imaginaires, ainsi que celles qui mêlent les deux dimensions.

- Commencer en demandant d'observer et de décrire ce qu'ils voient avec toujours le même accompagnement d'écoute.

- Favoriser les différences dans les représentations d'un même personnage.

Exemple :

- Là, le loup a deux queues et celui là ? Il n'en a qu'une.

- Puis :

- Vous avez déjà vu un loup à deux queues dans le réel, dans la nature? Non, bien sûr, moi non plus. Mais j'en ai vu dans mon imagination ou en jouet.

Montrez-moi l'image du loup qui vit dans la nature. Oui, c'est celui-là, c'est le loup réel et à côté, en peluche, c'est un loup imaginaire. Et, à côté, qu'est-ce qu'elles ont fait, Zébulette et La Conteuse ? Elles se sont déguisées en loup. Elles ont inventé avec des vêtements et du maquillage. Mais est-ce qu'elles sont devenues comme les loups qui vivent dans la forêt ? Non, elles jouent à faire le loup !

- Amener à constater que pour la sorcière et la fée, il n'y a pas d'image pour le réel.

Exemple :

- Et là, vous l'avez reconnue ? Qui est déguisé en sorcière ? Oui, La Conteuse. Elle s'est maquillée et elle a mis une grande cape, on ne la reconnaît presque plus, elle sait bien jouer la sorcière ! Et là, c'est une sorcière réelle ou imaginaire ?

Imaginaire, oui ! Mais à côté, il n'y a pas d'image... Vous avez déjà touché une sorcière dans la rue ou dans la nature ? Et non, parce que les sorcières n'existent pas dans le réel, c'est comme les fées. On peut les imaginer, les dessiner, se déguiser mais elles n'existent pas en chair et en os comme nous.

- Emmener au panneau suivant en utilisant la frise du bas :

- Vous avez vu en bas, Zébulette porte un drôle de sac. Qu'est-ce qu'elle nous prépare ? Allons voir !

* Panneau 4 : « Dans le bon sac ! » *

Dans le sac du haut se trouvent 20 cartes de personnages qu'il faut trier dans les deux autres sacs : d'un côté les images du réel, de l'autre les images de l'imaginaire.

- Faire une lecture de la règle du jeu.
- Distribuer les cartes individuellement ou par petits groupes de 2 ou 3.
- Proposition de deux formes d'animation à choisir selon le temps disponible et l'âge des enfants.

1^{ère} forme d'animation

Demander à chaque enfant de :

- décrire sa carte
- la montrer
- répondre à la question « Réel ou Imaginaire ? ».

Les commentaires présentés dans la 2^{ème} forme d'animation, peuvent trouver place à ce moment là.

- Venir mettre la carte dans le bon sac.

2^{ème} forme d'animation

Demander les personnages en jouant sur :

- Le nom des personnages

Nous avons donné des noms à certaines de nos inventions (Louptouf, Chassin, Rocardile), les transmettre est une façon de faire découvrir que l'imagination s'exerce aussi dans la création avec les mots.

- L'ordre de la découverte

Il favorise le discernement réel/imaginaire. Il est bon d'avoir sa liste dans sa poche !

Exemple d'enchaînement :

1. Un cheval
2. Une licorne
3. Un chevalier
4. Un homme
5. Un chat
6. Un chassin
7. Un dragon
8. Un crocodile
9. Un rocodile
10. Une fée
11. Zébulette déguisée en fée
12. Zébulette
13. Une lutine

14. Une princesse
15. La Conteuse
16. La Conteuse déguisée en sorcière
17. Une sorcière
18. Un loup
19. Un louptouf
20. Un ogre géant.

- La formulation des questions

Exemple :

- Qui a un cheval sur sa carte ? Toi. Imaginaire ou réel, le cheval sur cette image ?

Ne pas hésiter à utiliser la proposition faite sur le panneau :

« Le réel : ce que tu peux toucher avec les doigts. L'imaginaire, ce que tu peux seulement imaginer dans ta tête. »

- Qui a une licorne réelle ? Personne, normal, il n'y en a pas dans le réel ! Qui a une licorne ? Toi. Et tu la mets dans quel sac ?

- Qui a un chevalier ? Toi. Est-ce qu'il ressemble à un chevalier comme il y en avait au Moyen-Âge ou à un chevalier imaginaire ? Oui, il ressemble plus à un chevalier comme dans les dessins animés.

- Qui a un homme ? Qu'est-ce qu'il fait ? Oui, c'est un homme réel. **Il saute. Est-ce que vous pensez qu'il joue ou qu'il fait du sport ? Il se bat ? Il se bat pour jouer dans un film ? Pour faire la guerre ?**

Les enfants peuvent alors parler de la guerre, il est important de les aider à discerner. Exemple de réponse :

- Cet homme sur ta carte, il joue à se battre. Je peux le dire car plus loin dans l'exposition on verra à quoi il joue. Vous aussi ça vous arrive de jouer à la bagarre, et quand on joue, on fait attention de ne pas se faire de mal, sinon ce n'est pas drôle et on n'a plus envie de jouer. (Ceux qui en ont l'expérience parlent alors des jeux vidéo.) Par contre quand il y a la guerre, ce n'est pas un jeu, ce n'est pas de l'imagination, c'est du réel. Les gens sont blessés dans leur corps, ils ont mal et ils peuvent mourir. Alors, l'homme de cette carte, on le met dans quel sac ? Tu dis : « Imaginaire parce qu'il joue. » Oui, c'est vrai qu'il imagine, mais moi si je joue à être une fée, est-ce que je ne suis plus réelle ? Est-ce que vous ne pouvez plus me toucher ? Si ! Je reste réelle même quand j'imagine. Cet homme qui joue lui aussi est réel.

- Attention, qui a un chat à la maison ? Vos chats, ils sont réels ou imaginaires ? Sur les cartes qui a un chat réel ? Toi ! Il est impressionnant avec ses yeux verts comme des fentes ! Mais qui maintenant à un chassin ? Qu'est-ce que ça peut être un chassin ? Oui, tu as trouvé, un chat-dessin, un chassin, avec l'imagination on peut aussi inventer des mots. Ce chassin va dans quel sac ?

- Etc.

Zébullette et La Conteuse déguisées iront dans le sac « Réel » et seront l'occasion de revenir sur le déguisement qui ne nous enlève pas notre réalité mais la met en jeu. Pour les jeunes enfants, il est important de leur faire ressentir que lorsque nous jouons des personnages, nous ne disparaissions pas et nous ne devenons pas ces personnages. Nous avons les capacités pour jouer et arrêter de jouer, imaginer être un crocodile et arrêter d'imaginer être un crocodile. L'enfant puise une grande confiance dans la conscience de cette capacité à pouvoir entrer et sortir de l'imaginaire librement.

- En remettant les cartes dans la pochette du haut, finir par une pirouette !
 - Qui a ma photo ? Personne ! Au fait, moi, je suis réelle ou imaginaire ? Réelle ! Et vous ? Alors si nous sommes bien là, continuons !

Les trois panneaux mettent en jeu le même thème, ils ont le même fond jaune et déclinent deux temps différents :

- Panneau 5 : la situation vécue
- Panneaux 6 et 7 : jeux d'observations

✳ *Panneau 5 : « Le loup, il fait peur ! »* ✳

Zébulette a vu un loup dans sa chambre et la peur est là... Avec l'aide de La Conteuse, elle va trouver une solution imaginaire et efficace pour se débarrasser de ce loup imaginaire et terrifiant.

- A la différence des autres panneaux où nous avons proposé aux enfants de décrire ce qu'ils voyaient, cette fois nous leur proposons directement une lecture :
 - Ecoutez, je vous lis ce qui se passe.

Dans cette lecture, afin de donner toute la dimension de la situation, bien faire entendre chez les personnages : la vraie peur de Zébulette (elle ne joue pas à avoir peur) et la prise au sérieux de cette peur par La Conteuse (elle ne se moque pas et ne prend pas à la légère l'émotion vécue).

- Suite à la lecture, exemple de question :
 - Et vous, ça vous arrive d'avoir peur du loup ou d'autres monstres et comment faites vous pour qu'ils ne vous embêtent plus ?

Laisser place aux témoignages et les accueillir avec le même accompagnement que précédemment.

Puis demander :

- Et comment faites-vous pour que vos monstres ne vous embêtent plus, pour les ratatiner ?

Nous employons sciemment les termes de « ratatiner ou écrabouiller » plutôt que « tuer » pour favoriser la recherche de solutions dans l'espace imaginaire plutôt que par seuls pistolet et mitraillette ainsi que pour laisser la porte ouverte aux enfants qui ne veulent pas tuer leur monstre, juste les rendre moins puissants, moins effrayants. Néanmoins si un enfant, dit que dans sa tête, il prend un pistolet pour tuer le monstre, il est important d'approuver sa solution :

- Alors, toi, dans ton imagination, tu le tues avec un pistolet, j'ai entendu.

Dans une ambiance : « Echange de bonnes recettes ! », accueillir joyeusement les témoignages de « ratatinage » en prenant soin de signifier qu'il n'y a pas qu'une solution valable pour tout le monde mais que chacun a la sienne, l'important est de trouver ce qui nous rassure. Les enfants mêlent allègrement des éléments de l'imaginaire avec des éléments du réel comme Zébulette quand elle se sert du radiateur.

- Si des enfants nous semblent démunis ou témoignent :
 - Ma mère, elle laisse la veilleuse mais ça n'empêche pas le monstre de venir.
 - Moi, je n'ai pas d'idée, je ne sais pas faire.

Il est bon de les aider à élaborer une solution ou un début de solution.

Exemple de dialogue :

- Peux-tu nous dire comment il est ton monstre et ce qu'il fait de terrible ?

L'enfant raconte.

- Bien, je commence à le voir. Ton monstre quand il te fait peur, il est dans ta tête, dans ton imagination. Du coup dans ta tête, tu peux inventer comment le ratatiner. Tu as une idée ? Comment pourrais-tu faire pour qu'il ne t'embête plus ?

Si l'enfant ne trouve pas ou n'ose pas, nous pouvons, demander aux autres enfants ce qu'ils feraient avec un monstre comme le sien mais ensuite, bien dire :

- Tu as entendu comment feraient tes camarades ? Est-ce qu'il y a un ratatinage qui te plaît ou est-ce que cela t'as donné une idée ?

Nous pouvons aussi le faire nous-même.

Exemple :

- Moi si j'avais un monstre comme le tien, je prendrais une énorme casserole et je lui taperais sur la tête et il serait assommé ou alors je lui...

Dire ce qui nous passe par la tête et qui nous paraît être de bonnes façons de se débarrasser d'un monstre tel que l'enfant nous l'a décrit, notre conviction est, pour lui, le signe d'un possible.

Si l'enfant se bloque, le rassurer en lui disant que l'imagination, c'est comme le sport, il faut s'entraîner et que petit à petit ça vient parce qu'on en est tous capables. Si plus tard, il a une idée, il pourra toujours nous la dire.

Quand l'enfant propose sa solution de ratatinage, la confirmer :

- Et quand tu fais ça, c'est bon, il ne t'embête plus, tu es tranquille ?
- Oui.
- Bravo, tu as trouvé !

• Des réactions, questions et témoignages dont nous avons parlé pour le panneau 2, peuvent revenir ou s'exprimer ici pour la première fois.

• Certains enfants utilisent et, des fois à plusieurs reprises, la remise en question de ce qui est exposé ou la provocation. Cela manifeste qu'ils sont en train d'interroger s'ils vont, ou non, passer d'un mode de pensée à un autre.

Exemple :

- Ce n'est pas possible, elle ne peut pas attraper le loup et l'accrocher au radiateur.

- Tu as raison, dans le réel, avec un loup sauvage de la nature, ce n'est pas possible. Mais là, son loup, il est réel ou imaginaire ?

- Dans sa tête.

- C'est ça, il existe dans son imagination et dans son imagination elle peut inventer ce qu'elle veut.

Ou :

- Elle est bête Zébulette, les loups ça n'existe pas, c'est des histoires.

- Tu as raison son loup imaginaire, c'est une histoire qu'elle a dans la tête. Mais des fois les histoires que l'on a dans la tête, elles nous font peur, même si on sait que ce sont des histoires. Même moi qui suis grande, des fois j'ai des histoires dans ma tête qui me font peur. C'est normal.

Ou :

- Moi, je n'ai pas peur !

- Jamais, jamais, de rien du tout, même d'une araignée qui te tombe dans le cou ?

- Jamais.

- Ça alors ! C'est la première fois que je rencontre quelqu'un qui n'a jamais peur. Mais si un jour, tu as peur et que ça ne te fait pas rire mais que ça te donne envie de pleurer ou de crier, tu pourras te souvenir de tout ce qu'on est en train de dire pour te rassurer.

Ou :

- Moi, je n'ai pas peur !

- Jamais, jamais, de rien du tout, même d'une araignée qui te tombe dans le cou ?

- Jamais.

- Ça alors ! C'est la première fois que je rencontre quelqu'un qui n'a jamais peur. Alors tu ne connais pas les jeux où on se fait peur pour de rire ?

- Si !

- Ah super, tu connais déjà la peur pour rire et si un jour tu as peur et que ça ne te fait pas rire mais que ça te donne envie de pleurer ou de crier, tu pourras te souvenir de tout ce qu'on est en train de dire pour te rassurer.

Ou :

- Moi, je n'ai pas peur !

- Jamais, jamais, de rien du tout, même d'une araignée qui te tombe dans le cou ?

- Euh, si...un peu !

- Eh oui, c'est normal ! On n'a pas peur des mêmes choses, dès fois les choses qui nous font peur sont réelles, des fois elles sont imaginaires et des fois elles sont mélangées, on verra ça avec Zébulette, plus loin dans l'exposition.

L'enfant qui s'accroche à revendiquer un état de non-peur exprime en fait la solution qu'il a trouvée pour contrecarrer ses peurs, les nier. Il est donc nécessaire de manifester de l'intérêt pour sa position tout en témoignant qu'il est normal d'avoir peur, que l'on a le droit de le dire et que l'on peut trouver des moyens pour que nos peurs ne nous empêchent pas de vivre. Mais c'est à lui de dire et non à nous de parler à sa place.

- Bien souvent l'enfant est rassuré quand il nous entend nommer la part de « juste » dans son raisonnement avec un « Tu as raison » cela lui donne confiance pour réfléchir à ce que l'on apporte de différent car il a besoin au départ de se sentir écouté pour pouvoir ensuite échanger.

- Autre réaction :

- Moi, de toute façon je n'y crois pas aux monstres !

- Tu as raison, moi non plus je n'y crois pas, on n'a pas besoin d'y croire puisqu'ils existent dans l'imagination mais pas dans le réel.

Avec les plus grands, aller plus loin :

- Enfin... Dans le réel des fois, on dit de quelqu'un « C'est un monstre, il a fait des choses monstrueuses. » pour dire qu'il a commis des actes terribles et destructeurs et là on parle d'une femme ou d'un homme réel et pas d'un monstre imaginaire.

- Ne jamais hésiter à dire quand nous ne savons pas répondre à une question.

Exemple :

- Je ne sais pas te répondre, mais je trouve ta question intéressante, je vais y réfléchir.

Ou :

- Je ne sais pas te répondre. Est-ce qu'il y a quelqu'un qui aurait une réponse à sa question ?

- Quand un enfant « campe sur ses positions », reconnaître les différences de pensées.

Exemple :

- Tu vois sur ce sujet là, on ne pense pas de la même façon, c'est intéressant car ça fait réfléchir. Nos pensées, elles sont capables de changer, d'évoluer mais dès fois, il nous faut du temps alors on verra !

- Recentrer l'attention et passer aux deux panneaux suivants :

- Vous avez vu ce que fait Zébulette en bas du panneau ? Qui se rappelle du nom de ce drôle de loup qui a l'air un peu timide ? Louptouf, c'est ça, je crois que Zébulette est prête à jouer, allons voir ! »

* Panneau 6 et 7 : « Si tu as « ça » dans la tête, tu en fais quoi ? » *

Ces deux panneaux donnent à voir les imaginations en mouvement dans les têtes de Zébulette et de La Conteuse. Imagination joyeuse ou imagination terrible, le plaisir est là.

- Pour alterner des moments d'échanges verbaux et des temps de silence, proposer le jeu suivant :

Répartir les enfants devant les deux panneaux et leur dire :

- Dans l'imagination, on peut avoir peur mais aussi se faire plaisir avec de belles, de douces, de drôles d'imaginaires et aussi en se faisant peur juste ce qu'il faut, pas trop, juste pour rire. Sur ces panneaux quand on regarde de droite à gauche, on découvre ce que Zébulette ou La Conteuse imaginent dans leurs têtes et comment elles jouent avec leur imagination. Maintenant, en silence chacun regarde tout ce qui se passe sur le panneau devant lui.

Laisser un temps d'observation.

- Bien. Maintenant, sans le dire à haute voix, vous choisissez ce qui vous plaît le plus : le rocodile ou la licorne pour ceux qui sont devant ces personnages ; le dragon ou le chat pour les autres. Mais chut ! On ne dit rien.

Maintenant, toujours en silence pour garder la surprise, à vous d'imaginer dans votre tête ce que vous voulez avec votre personnage, ce qu'il fait, ce que vous faites avec lui, s'il est gentil, méchant, si vous avez envie d'imaginer des choses qui font peur ou qui sont drôles ou qui sont douces... Chacun fait comme il veut.

Laisser un temps d'imagination.

- Maintenant on va partager les imaginations. Qui a choisi le rocodile ? Levez la main. 6 ! D'accord, on va voir si vous les avez imaginés pareils :

Engager un temps d'échange un par un puis si le groupe est nombreux et ne permet pas d'écouter tous les enfants à tour de rôle, les mettre deux par deux pour qu'ils se racontent mutuellement leur imagination. Une fois que la consigne est donnée, ils le font tous ensemble.

- Avec des enfants jeunes, prendre le temps, avant de jouer, de décrire les deux premières images de l'imagination de Zébulette avec le rocodile puis lancer le jeu en simplifiant la consigne avec le même personnage pour tout le monde. Le jeu peut se poursuivre avec un second personnage, voire avec un qui n'est pas sur les panneaux.

- Faire observer que pour imaginer, on peut partir de personnages imaginaires ou de personnages réels comme le chat de la maison.

- Participons au jeu, partageons ce que nous avons imaginé, notre témoignage d'adulte dit le plaisir d'être créatif même quand on est grand !
- Passage au panneau suivant : attirer l'attention sur la reprise des frises en bas puis en haut et leur demander de trouver le panneau suivant celui qui aura un dragon bleu comme en bas du panneau 7.

Ces deux panneaux au fond orange abordent de façons différentes comment notre imagination colore notre réel, parfois pour alimenter une peur, parfois pour un moment de plaisir.

Ils proposent aussi d'utiliser les ressources de l'imaginaire pour contribuer à nous apaiser.

- Nous avons parfois peur, passé un certain âge, de voir les enfants employer ces formes de protection « magiques », nous avons des doutes sur leur bon développement psychologique, affectif. Prenons un peu de temps pour en parler.

Tous les enfants et bien des adultes (pour ne pas dire tous !) utilisent des rituels d'apaisement sous différentes formes : mots répétés, remémoration d'une image, d'un souvenir, actes ou gestes particuliers, utilisation d'objets à qui ils donnent une valeur de protection.

Toutes les cultures ont développé ces pratiques au niveau collectif et elles ont pris place dans des rituels religieux ou laïcs. A ce titre, elles sont respectées, enfin, en général.

Certaines cultures ont aussi gardé vivante cette partie imaginative bénéfique quand elle est exercée individuellement, mais d'autres, comme la nôtre, ont associé le fait de « bien » grandir avec l'abandon de ces pratiques qui résultent de ce que l'on a appelé « la pensée magique du jeune enfant ». Etre grand, c'est être capable de s'en passer.

S'il est vrai que certaines peurs d'enfance s'apaisent totalement avec le temps, d'autres restent ou arrivent avec les événements de la vie d'adulte et force est de constater que l'adulte a toujours recours à ces pratiques mais hélas, souvent en se culpabilisant :

« C'est idiot, je sais bien que ça n'est pas vrai, que ça ne sert à rien. » ou avec moins de culpabilité : « C'est idiot, je sais bien que ça n'est pas vrai mais ça me fait du bien. » La crainte est de tomber dans des comportements superstitieux ou anormaux ou de montrer une faiblesse psychologique, affective.

Il est à remarquer que toutes les méthodes de relaxation font appel à des pratiques similaires qui prennent alors le nom de visualisations positives !

Tous les enfants ont spontanément recours à ces aides et les revendiquent :

- poser le nounours comme ça et pas autrement
- vouloir garder un caillou dans sa poche
- ne pas poser le pied à tel endroit
- enlever systématiquement tel objet de sa chambre
- se dire des mots dans la tête
- avoir un compagnon imaginaire
- etc.

Il est important de laisser vivre et se développer ces capacités car si l'enfant est accompagné dans le discernement, il prendra conscience petit à petit qu'il fait appel à l'espace imaginaire et passera sans problème d'un espace à l'autre, tissant des passerelles qui lui donneront accès à ses ressources intérieures imaginatives pour apaiser ses craintes, ses peurs, développer sa confiance, son courage, sa créativité. Cela lui évitera bien des confusions, des manipulations et des jugements négatifs.

Bien évidemment, un enfant, différent au niveau psychique des névrosés que nous sommes en majorité, aura besoin d'un accompagnement spécifique car ses perceptions du réel et de l'imaginaire et des émotions sont différentes.

En général, si un enfant, dort bien, mange bien, joue bien, a des copains, se débrouille bien avec les contraintes de sa vie familiale et scolaire, il n'y a aucun souci, au contraire, à ce qu'il ait un imaginaire qui peut nous paraître parfois débordant.

A partir du moment où ils savent qu'ils sont dans l'imaginaire mieux vaut l'entendre dire qu'il a exterminé 30 dragons dans la journée que d'apprendre qu'il a tapé son voisin de classe... Mieux vaut qu'elle joue à la princesse et qu'elle dessine sans arrêt des princes charmants plutôt qu'elle passe son temps à chercher le prince charmant à la hauteur de son imagination parfaite. Mieux vaut qu'elle trouve des qualités et des défauts bien réels à son amoureux plutôt que de passer son temps à essayer de faire de cet homme un prince aussi charmant que son idéal !

En résumé : mieux vaut que l'imagination se développe et nous donne un espace d'expression et d'humour dont toute relation humaine a grandement besoin !

- Riche de cette liberté, revenons à nos moutons !

✱ *Panneau 8 : « Tu as vu, tu as imaginé... »* ✱

Zébulette a peur d'une vieille dame qu'elle pense être une sorcière...

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander deux lecteurs, l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.

- Pour les plus jeunes partir de l'observation de la maison.

- Quelle est l'image la plus grande sur ce panneau ? La maison. Regardez-la bien. Qui la trouve jolie, agréable ? Levez-la main. Qui la trouve laide, pas agréable ? Levez-la main.

Constater simplement que ce qui plaît à l'un ne plaît pas forcément à l'autre, les goûts et les couleurs...

- Maintenant, écoutez Zébulette, elle nous dit qui habite dans cette maison.

Lire. Mettre une ferme conviction dans la formule : « Zébulette, Zorro, Zénaïde ! », cette protection a besoin de tout notre engagement pour être efficace. Jouer à répéter tous ensemble la formulette en s'amusant de l'assonance.

- Demander des témoignages :

- Qui a déjà eu peur de quelqu'un ou de quelque chose qui lui paraissait bizarre parce que vous ne saviez pas qui c'était ou ce que c'était ?

Ecouter.

- Qui a trouvé quelque chose pour ne plus avoir peur ou moins peur.

Ecouter.

- Nous aussi, témoignons d'une peur d'enfance : à passer à tel endroit, à devoir aller chez telle voisine...

- Il est possible que des enfants nomment le fait que leurs parents leur ont interdit de parler à quelqu'un qu'ils ne connaissent pas.

Exemple de réponse :

- Tes parents ont raison, si tu es tout seul et qu'un adulte ou un grand te demande de venir avec lui, il ne faut pas le suivre même s'il a l'air gentil. Il faut d'abord demander à tes parents. Mais si tu es avec tes parents ou des gens que tu connais et que quelqu'un te dit bonjour, te demande un renseignement ou de l'aide, tu peux lui répondre ou l'aider. Regarde, nous on se parle et pourtant, il y a 10mn on ne se connaissait pas. C'est comme ça aussi que l'on rencontre de nouvelles personnes, que l'on peut se faire des amis et découvrir le monde.

- Pour passer au panneau suivant :

- Avez-vous déjà joué avec les nuages à « On dirait que c'est... », vous savez quand ils prennent de drôles de formes ? Oui ! Allons voir ce que Zébulette a vu dans les nuages.

* Panneau 9 : « Tu as vu, tu as imaginé... » *

Zébulette imagine à partir d'un nuage, d'une femme puis d'un chien méchant. Ensuite elle découvre comment un petit objet peut aider à retrouver son calme après une peur bien réelle. Chacun est invité à se fabriquer « La ficelle aux papiers brillants ».

- Nous sommes de nouveau avec une pratique de protection qui, cette fois-ci, se réalise avec des éléments du réel, papier et ficelle et fait écho à tous ces petits objets qui sont investis d'un pouvoir de réassurance, le doudou arrivant en tête de liste !

- Dans un deuxième temps, Zébulette fait le lien avec ses cauchemars. En effet une peur déclenchée par une situation bien réelle peut éventuellement entraîner de mauvais rêves et des cauchemars.

Nous n'avons pas développé cette partie là, l'exposition ne pouvant tout aborder mais nous ne pouvions pas faire l'impasse : quand on aborde l'imagination et les peurs, les enfants parlent toujours des rêves et des cauchemars.

Les fonctionnements du rêve éveillé et du rêve nocturne ne sont pas semblables mais il y a au moins une similitude : chacun à sa façon, exprime quelque chose de notre vie, de nos perceptions, de nos pensées agréables ou désagréables, compréhensibles ou incompréhensibles donc autant en prendre soin aussi simplement que l'on se lave, mange, dort, se coupe les ongles, etc.!

Un panneau en 3 temps :

- Le dragon, la princesse, le chien
- Les cauchemars
- La fabrication de la ficelle aux papiers brillants

• Le dragon, la princesse, le chien

- Alors qu'est-ce que Zébulette a imaginé en voyant la forme de ce nuage ?

Un dragon ! Et cette femme ? Une princesse et elle s'est même imaginé le château. Et ce chien ? Un monstre ! Vous croyez qu'elle va vouloir s'approcher de ce chien qui montre les dents ? Ecoutez ce qu'elle dit : « Viens on s'en va, j'ai trop peur ! » Et La Conteuse, vous croyez qu'elle va toucher le chien ? Non, elles s'en vont et elles ont raison, le chien est dangereux.

La scénette aborde un élément important du discernement : ce n'est pas parce que j'imagine que ce chien méchant est un monstre que je vais pouvoir le ratatiner comme dans mon imagination : un chien méchant reste un chien méchant et il faut s'en écarter, se mettre à l'abri bien réellement, concrètement.

Plus les enfants discernent réel et imaginaire plus ils sauront adapter leur conduite et favoriser leur sécurité de façon autonome.

Parfois de jeunes enfants peuvent affirmer qu'ils réalisent des actes « surhumains ».

Exemple :

- Moi, ce chien je lui casse la tête.

- Ah oui, tu lui casses la tête dans ton imagination.
- Non pour de vrai !
- Oui moi aussi pour de vrai dans mon imagination, je peux lui casser la tête et même je l'écrabouille et j'en fais du pâté !

Il peut y avoir plusieurs réactions :

- L'enfant rit et grâce à l'exagération, le discernement dans l'imaginaire a été fait, il suffit juste de le confirmer :

- Mais les vrais chiens méchants qui peuvent me mordre, je n'y vais pas, j'ai pas envie d'avoir mal.
- Moi non plus !

- L'enfant se sent vexé ou peiné car il pense détruite l'image de force qu'il se faisait de lui-même et son souhait qu'elle soit reconnue.

Exemple de réponse :

- Je vois bien que tu as de la force pour de bon et je vois aussi que tu es quelqu'un d'intelligent et que tu n'iras pas te faire mordre exprès par un gros chien méchant. Du coup, dans ton imagination, toi aussi tu as le droit de faire du pâté de monstre ou autre chose, ce que tu veux !

- L'enfant qui persiste :

- Mais non, moi je le tue pour de vrai et il ne me mord pas parce que je suis le plus fort.

- Et tu n'as pas peur pour ton corps, d'avoir mal ?

- Non j'ai pas peur et j'ai pas mal.

- J'entends que tu as vraiment envie d'être très fort et indestructible et dans ton imagination c'est possible mais dans le réel ce n'est pas possible. Moi ce que je vois, c'est que tu es plus petit qu'un gros chien méchant et tu as moins de force que lui et c'est normal, quand tu seras grand, tu y arriveras peut-être. Mais je vois aussi que tu es quelqu'un d'intelligent et que tu n'iras pas te faire mordre exprès par un gros chien méchant.

- Il ne me mordra pas.

- J'entends ce que tu dis mais je ne suis pas d'accord et j'espère que tu ne te feras pas mordre parce que je n'ai pas envie que tu te fasses du mal. Tu es quelqu'un de bien.

Un enfant qui persiste fortement peut le faire pour mille et une raison bien à lui et que l'on ne peut saisir en une simple rencontre. Il est important de ne pas aller trop loin dans sa fragilité, surtout, si ses camarades, ou ses frères et sœurs, le confirment dans son attitude : « Il dit toujours n'importe quoi ; Il veut toujours être le plus fort ». Le fait de lui souhaiter le meilleur manifeste, malgré notre désaccord, notre intérêt pour lui et notre confiance vigilante.

- Les cauchemars

- Maintenant écoutez, je vous lis ce que se racontent Zébulette et La Conteuse.

- Lecture. Avoir la ficelle aux papiers brillants dans la poche et la sortir au bon moment !

- Partager autour des cauchemars et des solutions trouvées (ou non) pour les apaiser. Transmettre quelques pistes à expérimenter :

Exemple :

- Quand on a eu un cauchemar dans la nuit des fois on s'en souvient dans la journée et il nous fait encore peur. Mais, au moment où il nous revient dans la tête, on est réveillé et du coup on peut imaginer comment transformer ce mauvais rêve en rêve qui finit bien. Souvent, après le cauchemar ne revient plus ou il est moins terrible ou on en a moins peur. Des fois aussi quand on rêve, on arrive à se dire sans se réveiller que c'est un rêve et du coup on a moins peur. On peut comme La Conteuse et Zébulette se faire une protection que l'on touche avant de s'endormir.

- La fabrication de la ficelle aux papiers brillants

- Proposer de passer à la fabrication :

- Regardez sur la table, il y a tout ce qu'il faut pour se fabriquer une ficelle aux 3 papiers brillants. Nous allons nous en fabriquer une et chacun pourra la garder. Peut-être que pour nous aussi, elle peut nous aider à nous rassurer, parce qu'elle est douce, parce qu'elle brille, parce que quand on la touche on pense à quelque chose de drôle, d'agréable. Chacun peut faire comme il veut, c'est son petit trésor à lui.

- Si le groupe est nombreux répartir les papiers brillants dans plusieurs panières afin qu'ils aient le temps de choisir leurs 3 papiers. Distribuer les ficelles de laine, puis montrer le système des 2 nœuds autour de chaque papier. Puis les aider, faire un nœud n'est pas toujours chose facile... demander par exemple :

- Et toi, tu la trouves comment ta ficelle quand tu la touches ?

- Et toi, quand tu vois les papiers qui brillent, ça te fait penser à quoi ?

- Est-ce que tu penses que ta ficelle peut t'aider à quelque chose ?

- Quand tout le monde a fini sa ficelle, proposer ce petit jeu :

- Bon, tout le monde a fini sa ficelle. Alors on va la mettre dans notre poche. C'est fait ? Bien. Sortez vos mains de vos poches car on va faire un petit jeu.

Maintenant on frotte nos deux mains comme si on les savonnait, puis on les égoutte comme si elles étaient mouillées. Maintenant on ferme les yeux, et en les gardant bien fermés, on remet la main dans la poche où se trouve la ficelle et on la touche avec ses doigts en la laissant dans la poche. On sent qu'elle est douce, on sent les 3 papiers tout lisses et maintenant, on choisit dans notre imagination une image agréable qui nous fait plaisir, chacun la sienne, mais chut ! On ne dit rien... Quand on a trouvé, on sort la main de sa poche doucement en laissant la ficelle dedans et on ouvre les yeux.

- Tous les yeux sont ouverts ? Qui a envie de dire ce qu'il a vu comme image agréable ? Toi, d'accord, dis nous.

Ou :

- Toi, tu n'as pas envie de le dire, d'accord car tu as le droit de le garder comme un secret.

Ou :

- Toi, tu n'as pas d'image. D'accord, ce n'est pas grave, des fois ce n'est pas le moment ou on n'y arrive pas du premier coup. Quand tu voudras, tu pourras réessayer.

Certains enfants peuvent donner des images « terribles » et les trouver agréables !

Exemple :

- Moi, j'ai vu un tyrannosaure écrasé.
- Et c'était bien pour toi de voir ça, ça te faisait plaisir.
- Oui !
- Voir des tyrannosaures écrasés ça te rassure alors c'est bien pour toi.

• Recentrer sur les panneaux en utilisant de nouveau la recherche de la frise du bas, identique à la frise du haut du panneau suivant.

Cet îlot est formé de deux panneaux au fond bleu clair, le premier est un dialogue, le second un jeu pour inventer des histoires.

* *Panneau 10 : « Arrête ! C'est pas drôle ! »* *

Un quiproquo entre La Conteuse et Zébulette: la première se savait dans l'imaginaire, la seconde pensait être dans le réel et n'apprécie pas d'être manipulée.

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander à nouveau deux lecteurs : l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.

- Pour les plus jeunes, avant la lecture leur demander ce qu'ils voient pour recentrer l'attention.

- Echanger sur ces situations de quiproquo ou de manipulation :

Souvent les enfants témoignent que des grands frères ou sœurs, parents, grands-parents, animateurs, enseignants... leur ont fait peur en leur faisant croire à des monstres dans la maison, dans la cave, dans le grenier, dans la forêt, dans la rue, etc.

Certains avouent qu'ils utilisent « cette méthode » sur les plus petits parce que ça marche pour qu'ils arrêtent de les embêter, qu'ils n'entrent pas dans leur chambre, etc. ou pour le seul plaisir d'exercer cette puissance.

Il est intéressant de développer le « Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'il te fasse »... Mais au-delà d'un bon conseil, leur faire ressentir comment ces situations de manipulations provoquent des émotions fortes et qui nous touchent pour longtemps :

- perte de confiance dans l'autre,
- méfiance qui s'étend à d'autres personnes,
- peurs qui restent même après avoir compris que « ce n'était pas vrai ».

- Transmission de savoir-faire, de savoir-être.

Exemple :

- Maintenant nous savons discerner l'imaginaire et le réel mais des fois quand on parle avec quelqu'un, on n'arrive pas à savoir s'il est dans l'imaginaire ou dans le réel, s'il nous raconte des histoires ou pas, s'il veut nous mentir ou simplement s'amuser, plaisanter, ça nous paraît tout mélangé. Si ça ne nous plaît pas, nous pouvons lui dire : « Stop. Attends ! Dis-moi, tu joues ou tu parles pour de bon, moi, je veux savoir, sinon ça ne va pas le faire entre nous ! »

Et il y a encore une chose que nous pouvons faire maintenant : nous pouvons aider d'autres personnes qui ne savent pas faire la différence entre le réel et l'imaginaire, à le découvrir.

- Passer au panneau suivant :

- Maintenant on va jouer avec nos imaginations, venez voir ce que Zébulette et La Conteuse ont inventé.

* Panneau 11 : « 1, 2, 3 Kikoukoi, dans la boîte, il y a ! » *

Ce panneau, tout en image et en mouvement, montre Zébulette et La Conteuse en train d'inventer une histoire. Libre à chacun de créer le texte.

Ensuite, le jeu : les boîtes d'allumettes attendent de devenir des boîtes à histoires.

- Expliquer le jeu imaginaire de Zébulette et La Conteuse :

- Regardez Zébulette a pris une boîte d'allumettes toute simple comme ça (en préparer une dans sa poche, pour la montrer) et elle l'a transformée comme cela (montrer une boîte décorée). Pour jouer, elle dit que c'est une boîte magique qui fait des histoires. Quand elle l'ouvre, il y a une histoire dedans. Regardez ce qu'elle a inventé avec La Conteuse. Vous avez vu, sur les images, il n'y a plus rien d'écrit, juste des petites bulles. C'est à nous de bien observer et de deviner l'histoire qu'elles ont inventée.

D'abord, on va prendre le temps de tout regarder du haut jusqu'en bas pour voir si on commence à comprendre quelque chose.

Observation en silence.

- Maintenant on va partager ce que l'on a vu et compris.

Il est préférable de demander image par image car les inviter à raconter l'histoire entièrement favorisera les enfants qui ont de la facilité et ne donnera pas le temps à celui qui a besoin de plus de repères pour associer des séquences.

Ne pas orienter le récit, accepter des différences d'interprétation puis peu à peu, poser des questions pour structurer le récit : « Si là, c'est ce que tu dis, alors après qu'est-ce qui se passe ? ».

L'imaginaire quand il veut raconter une histoire doit avoir sa logique mais les arguments ne viennent pas forcément du réel !

Si la logique et l'argumentation sont là, on peut valider plusieurs versions et on est alors bien dans le vif du sujet : la créativité !

- Jouer avec les boîtes :

Fabriquer sa boîte peut être l'occasion d'un atelier qui suit la visite et donne un nouveau temps d'échanges et de créativité.

Demander d'arriver avec une grosse boîte d'allumettes crée un lien.

Selon le temps disponible :

Une simple transmission :

Montrer aux enfants comment ils peuvent se fabriquer chez eux ou à l'école, une boîte à histoires.

Transmettre la règle du jeu :

- Vous secouez doucement la boîte à histoires en disant « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » puis vous l'ouvrez et vous dites ce qu'il y a dedans! Regardez, je le fais et je vous dis : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a un serpent très bête ! ». C'est la boîte de notre imagination.

Certains enfants interrogent :

- Mais, il n'y a pas de serpent dans la boîte !

- Tu as raison, il n'y a pas de serpent réel, de serpent que je peux toucher avec mes doigts mais comme c'est pour jouer, je peux imaginer qu'il y a un serpent très bête et même dire qu'il est tellement bête qu'il fait des nœuds avec sa queue ! C'est un jeu imaginaire comme quand tu joues au papa et à la maman, tu n'es pas une maman, tu es une petite fille qui imagine être une maman. Eh bien là, on imagine qu'il y a des choses dans cette boîte.

Un jeu court :

Répéter ensemble la formule : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... »

Faire venir 5 enfants face aux autres et leur donner à chacun une boîte.

Répéter la séquence pour que tous les enfants jouent.

- Prêt à jouer ! Vous secouez doucement la boîte à histoires, la boîte de notre imagination, en disant « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » puis vous l'ouvrez et vous dites quel animal est dedans ! Regardez, je le fais : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a un serpent très bête ! (ou un éléphant aux oreilles vertes ou une souris qui vole, etc. Jouer à ouvrir la boîte doucement comme si l'animal allait bondir, regarder dans la boîte ou la porter à l'oreille comme si on entendait l'histoire et donner des animaux « étranges » pour ouvrir la permission d'imaginer !) A toi, vas-y !

• Si un enfant ne dit rien, il est important de l'accompagner :

- Est-ce que tu ne dis rien parce que tu ne veux pas le dire ou parce que tu n'as rien trouvé ?

• S'il ne veut pas dire :

- D'accord, pas de problème, on n'est pas obligé de dire ce que l'on imagine dans sa tête, on appelle cela le jardin secret !

• S'il dit n'avoir pas trouvé :

- D'accord ! Des fois on n'y arrive pas du premier coup. On va le faire ensemble. Dis-moi, quel est l'animal que tu aimes bien, que tu préfères ?

- Le chat.

- Dans ta tête, tu peux penser à un chat ?

- Oui.

- Et ce chat que tu imagines, si on s'amuse à dire qu'il est spécial, qu'est-ce qu'il peut bien avoir de spécial ? Je ne sais pas moi... la couleur de ses poils ou de ses yeux ? Ou alors il sait faire quelque chose d'extraordinaire ?

- Il a les yeux bleus foncés et il saute très haut.

- Bravo ! Tu as réussi à trouver l'animal qui était dans la boîte de ton imagination ! « Kikoukoi, dans ta boîte, il y a un chat aux yeux bleus qui saute très haut. »

• S'il dit n'avoir pas trouvé, autre variante :

- D'accord ! Des fois on n'y arrive pas du premier coup. On va le faire ensemble. Dis-moi, quel est l'animal que tu aimes bien, que tu préfères ?

- Le chat.

- Dans ta tête, tu peux penser à un chat ?
- Non.
- D'accord, est-ce que tu as déjà vu un chat, chez toi, ou dans la rue ou chez quelqu'un ou dans un livre...

- Oui.
- Tu peux me dire comment il était : gros ? Petit ? Quelle couleur ? Gentil ? Méchant ?

- Il est petit et tout gris, c'est un chaton.
- Super, maintenant que tu le vois bien dans ta tête, qu'est-ce que tu peux imaginer que tu fais avec ton chaton ?

- Il grimpe dans ma poche.
- Bravo ! Tu as réussi à trouver l'animal qui était dans la boîte de ton imagination ! « Kikoukoi, dans ta boîte, il y a un chaton gris qui grimpe dans ta poche. » Des fois pour imaginer, on peut partir de ce que l'on a vu dans le réel.

• Si un enfant bloque complètement, le rassurer :

- Ça ne vient pas, ce n'est pas grave ! Des fois, ce n'est pas le bon moment, on n'a pas envie d'imaginer ou on n'y arrive pas à tous les coups parce que pour avoir de l'imagination, il faut aussi s'entraîner. Pour courir vite, on entraîne ses jambes et son souffle et pour imaginer on entraîne sa tête, ses idées. Ça viendra peut-être tout à l'heure ou demain, on n'a pas besoin de se presser.

Un jeu plus long :

Mettre les enfants par petits groupes assis au sol en cercle et répéter ensemble la formule : « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... ». Puis donner une boîte à chaque groupe. L'enfant qui a la boîte fait le « Kikoukoi, dans ma boîte, il y a... » et dit aux autres personnes de son groupe, à quoi il pense mais pas plus de deux/trois mots, par exemple : « Un ciel bleu », « Un dragon boiteux », « Une princesse triste », « Une chaise trouée », « Un âne blanc », etc. Puis l'enfant passe la boîte à son voisin. Quand ils ont fini, ils posent la boîte au milieu de leur cercle.

• A partir de 8 ans : Leurs demander de construire une phrase qui commence par « Il était une fois » et qui rassemble les cinq idées. Exemple : « Il était une fois un dragon boiteux qui volait dans le ciel bleu quand tout à coup, il a vu une princesse toute triste assise sur une chaise trouée à côté d'un âne blanc. »

• En dessous de 8 ans : en utilisant les idées qu'ils veulent, dans les cinq énoncés, ils cherchent ensemble une petite histoire courte. Ne pas leur donner plus de 5mn ou alors se disposer à y passer la journée !

Quel que soit l'âge, écouter les inventions en appréciant joyeusement les constructions farfelues et surréalistes, le but n'étant pas de produire un récit ayant une trame narrative particulière.

- Il est possible de prendre le temps de jouer, non au sein de la visite mais lors d'atelier juste après et bien sûr, d'inventer d'autres jeux.
- Clôturer la séquence et revenir à la visite :
 - Bien, on va reposer les boîtes et continuer notre chemin. En route !L'utilisation de la recherche de l'image de la frise est toujours possible.

Cet îlot est formé de deux panneaux au fond violet, le premier est un dialogue, le second un jeu avec la sorcière.

* *Panneau 12 : « Dans l'imaginaire, tout est possible ! »* *

Un dialogue autour des questions : D'où viennent les contes ? Où les trouve-t-on ? Qui les invente ? Peut-on les transformer selon notre imagination ?

- Si les enfants savent lire avec facilité, demander deux nouveaux lecteurs, l'un fait Zébulette, l'autre La Conteuse.

- Pour les plus jeunes, partir d'une recherche qui fait écho au jeu qui suivra:
 - Regardez bien et dites-moi l'objet qui est en 16 exemplaires, qui est représenté 16 fois. Le livre ! Et qu'est-ce que l'on trouve dans les livres ? Des images, oui, des exercices, oui, etc. et aussi des histoires ! Ecoutez ce que demande Zébulette: Lire.

- On peut revenir sur la question :
 - Alors les contes existent depuis quand ?

Par enchaînement d'idée, de souvenir, les enfants donnent souvent ces réponses :

- Le Moyen-Âge !
- Oui, au Moyen-Âge, les gens se racontaient des histoires et avant ?
- Les égyptiens !
- Oui tu as raison ! Comme ils écrivaient en hiéroglyphes on a retrouvé des contes qu'ils se racontaient, et avant ?
- Les hommes préhistoriques.
- Mais eux ne savaient pas écrire, alors comment peut-on savoir qu'ils racontaient des histoires ?
- Avec les dessins dans les cavernes.
- C'est cela. Si ces hommes, ces femmes et ces enfants savaient dessiner, c'est qu'ils étaient capables de se faire des imaginations dans leur tête. Et d'après vous, qu'est-ce qu'ils pouvaient bien se raconter.
- La chasse quand ils rentraient, ils racontaient.
- Et ceux qui étaient restés racontaient à ceux qui étaient partis.
- Et quoi encore ?
- Ils racontaient pour avoir moins peur, pour se faire plaisir.
- Oui, il y avait plein de choses qu'ils ne comprenaient pas, comme l'orage, la foudre et il est probable qu'ils inventaient des histoires pour se donner des explications. Aujourd'hui, on connaît encore plein d'histoires que l'on appelle « les histoires des pourquoi et des comment » comme par exemple : « Pourquoi il y a un soleil et pas trois ? », « Comment la mer est devenue salée. ». Et qu'est-ce qu'ils pouvaient bien encore se raconter surtout le matin en se réveillant ?

- Les rêves !

Les enfants énumèrent ainsi ce que les anthropologues et autres chercheurs ont mis aujourd'hui !

- Il est aussi intéressant de prendre un temps pour qu'ils se rappellent de contes qui leur plaisent et ceux qu'ils n'apprécient pas, en leur demandant de préciser sous quelle forme, ils les ont découverts : livre, cinéma, conteur... Parfois l'échange met au jour qu'un conte portant le même titre est connu avec des versions différentes, il n'y a donc pas « un » vrai conte mais bien d'innombrables déclinaisons sur les mêmes trames et motifs.
- Pour des contes qu'ils n'apprécient pas, les inviter à nommer ce qu'ils n'aiment pas et comment ils pourraient changer l'histoire, en inventer une autre version qui leur conviendrait.
- Passer au panneau suivant en invitant au jeu :
 - Allez, maintenant on va aller jouer au bouillon de la sorcière !

* Panneau 13 : « Cachés... Trouvez ! » *

- S'il y a deux adultes, il est possible de faire deux groupes, un groupe sur ce jeu et l'autre groupe sur le jeu des boîtes auquel on n'aura pas joué au moment du panneau 11. Puis alterner.

- Ce panneau prend une dynamique plus ludique s'il est mis au sol. Si votre espace ne permet pas de le positionner ainsi directement, il vous est peut-être possible de l'installer au sol pour la durée du jeu.

- Que le panneau soit au sol ou à la verticale, au-delà de 15 enfants la visibilité est réduite. Il vaut mieux faire des sous groupes.

- Panneau au sol :

- Distribuer à chacun un crayon et une recette du bouillon.

- Les 15 enfants se mettent à genoux autour en évitant de se mettre en haut du panneau (ils verront tout à l'envers, ce qui rend la recherche plus difficile !) et posent sur le sol et, non sur le panneau, leur feuille et leur crayon.

- Veiller à ce qu'ils n'écrivent pas sur leur feuille posée sur le panneau afin d'éviter les traces en creux sur le plastique.

- Panneau à la verticale :

- Distribuer à chacun un crayon et une recette du bouillon.

- Veiller à ce qu'ils soient répartis en trois lignes pour avoir la meilleure visibilité possible : 1ère ligne assis, 2ème ligne à genoux, 3ème ligne debout.

- Le jeu :

- Lire ou faire lire le petit texte sur la recette : « La sorcière veut faire son bouillon, mais toi ? Veux-tu y goûter ? Ou sauver ceux qu'elle va ébouillanter ? ».

- Demander :

- Alors qui veut jouer à être une copine de la sorcière ou à être un sauveur ?

- Faire lever les mains. Il est possible que des enfants n'osent pas dire qu'ils aimeraient jouer à faire la sorcière et parfois cela s'exprime par un jugement sur l'autre.

Exemple :

- Mais t'es méchante, t'es une sorcière ! Faut pas être une sorcière.

- Tu as raison ce n'est pas bien d'être méchant avec les autres, de leur faire mal.

Mais pour jouer, on a le droit de faire une méchante sorcière. Moi, j'adore jouer à faire la sorcière et d'ailleurs, j'ai une petite faim, ce bouillon m'a l'air drôlement bon ! Mais bien sûr, je ne vais manger personne parce que je ne suis pas une sorcière et vous ? Vous êtes des sorcières ? Non ! Alors on peut jouer et imaginer, on est sûr de ne pas se faire mal ! Est-ce qu'il y en a d'autres qui veulent jouer à faire la sorcière ?

- Cette permission est très signifiante car elle dit à nouveau que dans l'imaginaire les règles morales ne sont pas les mêmes que dans le réel, dans cet espace on est autorisé à se défouler, à exprimer des émotions qui ne sont pas « politiquement correctes ! » et même un adulte peut le faire. Et ça ne fait de mal à personne, au contraire.

- Nous ne proposons pas de faire deux équipes, les Sorcières d'un côté et les Sauveurs de l'autre et de les mettre en compétition car dans le cadre de cette transmission, nous ne cherchons pas à ce qu'une imagination soit gagnante sur une autre. De surcroît, mettre cette tension de gagnant, prend le dessus sur le plaisir de l'observation et la possibilité de se broder une petite histoire individuellement ou collectivement.

- Signifier la fin de la recherche et faire le point. S'aider les uns les autres à trouver ce qui manque. Si des personnages restent introuvables pour tous :

- Eh bien, il vous faudra revenir et n'hésitez pas à amener vos parents !

Cette taquinerie est évidemment là pour titiller la transmission mais aussi parce qu'un peu de frustration suscite l'envie et la curiosité, d'excellents moteurs pour la créativité !

- Passer au panneau suivant :

- Avez-vous vu où sont Zébulette et La Conteuse dans la frise du bas ?

On dirait bien qu'elles sont prêtes à voyager, allons voir !

Panneau 14 : « Ouvrons les oreilles et grand les yeux ! »

Zébulette et La Conteuse invitent à lire ou à écouter des contes pour le grand plaisir de partir en voyage dans l'imagination.

- Créer « un coin » où il fait bon s'installer pour découvrir des contes et des histoires. Il est important de faire une sélection des ouvrages selon l'âge des enfants et de les aider à se repérer.
- Un moment propice pour faire une lecture, raconter ou écouter un conteur sur un CD.
- On peut aussi laisser un temps libre, pour lire, feuilleter, écouter au casque, demander une lecture individuelle.
- Pour les grands groupes, on peut aussi utiliser ce lieu pour faire, lors des jeux, des sous-groupes.

Le mot de la fin !

- J'ai passé un bon moment avec vous et j'espère que vous aussi ! Je vous souhaite plein de voyages dans votre vraie et belle imagination ! N'hésitez pas à revenir, l'exposition est encore là jusqu'au « ... » et vous pouvez y amener, vos copains, vos parents, vos grands-parents et même vos voisins ! Au plaisir de vous revoir.



*« Réel-réel : cela n'existe pas pour les humains.
Réal-fiction seulement, partout, toujours,
dès lors que nous vivons dans le temps. »*
Nancy Huston